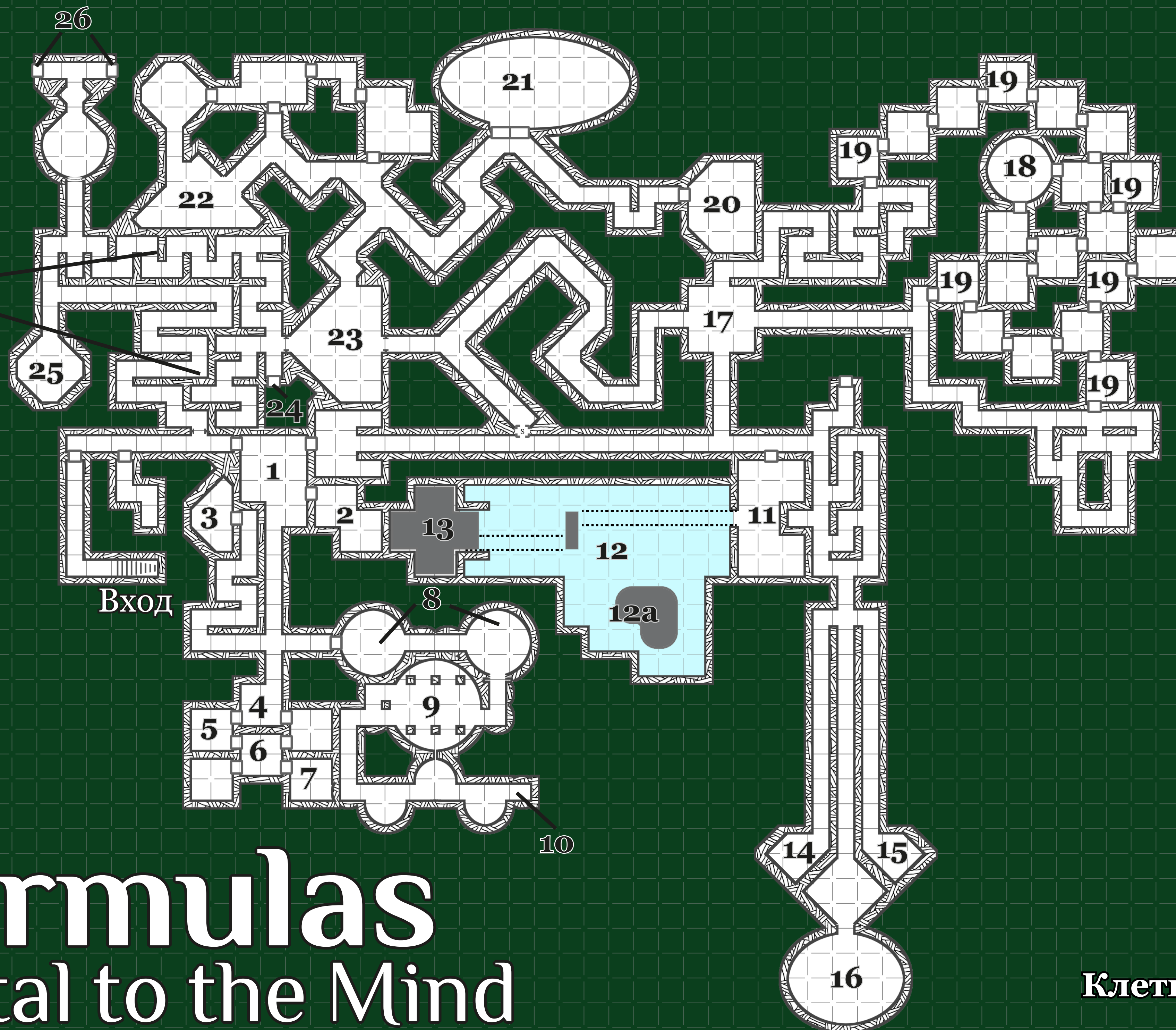


Formulas
Fatal to the Mind

Клетка = 10’

По понятным причинам у последователей Бессмысленного бога нет никаких священных писаний или догм, зафиксированных в письменной форме. Сакральные таинства антикаузальности и бессмысленности хранит в себе тайный подземный лабиринт. Туда отправляются все начинающие адепты Безмыслия, чтобы обрести просвещение и разучиться думать. Сама форма лабиринта по особому влияет на разум, очищая его от шелухи рациональности — и тот, кто обошёл все извилистые пути и вернулся обратно, уже никогда не будет прежним. А ещё — среди магов и оккультистов ходит слух, что в стенах этого лабиринта хранятся мистические формулы, до которых в здравом рассудке не смогло бы додуматься ни одно живое существо...

В первую очередь это подземелье бросает вызов навыкам ориентирования и картографии. Блуждание по тесным петляющим закоулкам и попытка составить их точную карту — развлечение не для каждого. Я вообще не рекомендую использовать «Формулы» как основную локацию для приключений — лучше сделать её чем-то вроде тайного уровня для самых упрямых и любознательных.

Обстановка

Помещения и туннели тесные и неуютные, с низкими потолками. Где-то выложены грубой каменной кладкой или кирпичом, в других местах — просто прорыты в земле. Двери из дуба с железными полосами. Некоторые двери ведут в никуда — это не ошибка. За ними просто каменная стена. Единственная тайная дверь выглядит как каменная плита, которая поворачивается на скрытых петлях, если приложить достаточную силу. Освещения нет.

Перестройка сознания
Лабиринт постепенно изменяет рассудок тех, кто его проходит. Персонаж, который побывал в каждой комнате и каждом проходе подземелья, приобретает полный иммунитет ко всем эффектам, воздействующим на эмоции и разум, а также к любым проклятиям, заклинаниям гейса и прочей магии, играющейся с причинно-следственными связями. Чтобы не отмечать каждую комнату на карте, считайте, что это свойство получает персонаж, который составил полную и правильную карту, и все его спутники, которые при этом присутствовали.

Случайные столкновения (D6)

1 — 1d4 послушника Бессмысленного бога. Это новички, и их сознание пока что не перенесло существенных преобразований — они ведут себя, как обычные люди (используйте стандартную проверку реакции).

HD 1+1; **AC** 8; **Atk** кинжал 1d4+1; **Скорость** средняя; **AL** C; **XP** 15.

2 — Пустышка. Человек, разум которого не выдержал испытаний лабиринта и перестал функционировать. Пустышки просто бестолково слоняются по комнатам и тоннелям. Им всё равно, даже если их будут убивать.

3 — Чёрный богомол. Огромный, выше человеческого роста. Неизвестно, что именно он здесь делает (некоторые предполагают, что богомолы обладают символическим значением в религии Бессмысленности, но в силу её природы это представляется маловероятным). Неизвестно, сколько их в подземелье всего. Ах да, некоторые считают, что это — сплошь самки. С богомолами невозможно общаться (даже при помощи чтения мыслей и других подобных методов), но они не обязательно враждебны (бросок реакции).

HD 4; **AC** 6; **Atk** 2 удара конечностями 1d6; **Скорость** средняя; **AL** C; **XP** 120.

4 — 1d2 змеи подсознания.

HD 1; **AC** 8; **Atk** укус 1d4+самопожирание; **Скорость** средняя; **AL** C; **XP** 55.

Предзнание: невозможно застать врасплох. Автоматически выигрывают инициативу.

Самопожирание: жертва укуса змеи должна пройти спасбросок. В случае неудачи жертва больше не может употреблять обычную пищу. Её голод утоляет только собственная плоть или плоть кровных родственников. Если жертва пытается терпеть этот голод — она страдает от всех обычных эффектов голодания вплоть до смерти. Её может излечить подвиг во имя одного из божеств Порядка или Равновесия.

5 — Похититель тени. Летающий огонёк, похожий на болотный огонь или бесформенного духа. Не наносит никакого вреда, но вместо физической атаки начинает постепенно стирать тень одного из героев — как ластик стирает изображение на бумаге. Неуязвим для физического воздействия, но поддаётся заклинаниям. Кроме того, его можно погасить заклинанием мрака или другими аналогичными методами убийства света.

HD 1; **AC** -; **Atk** стирание тени; **Скорость** средняя; **AL** -; **XP** 40.

Стирание тени: похитителю требуется 1d4+HD жертвы раундов, чтобы стереть её тень.

Эффект от отсутствия тени каждый ведущий должен придумать самостоятельно.

6 — 1d6 огромных крыс. Даже здесь не спрятаться от этих вредителей...

Hp 1d4; **AC** 7; **Atk** укус 1d4; **Скорость** средняя; **AL** N; **XP** 6.

Помещения

1 — Надпись на стене. Определите язык случайным образом. Надпись гласит: «Между действием и бездействием нет никакой разницы». Под надписью какие-то безумные чертежи, нацарапанные на стене: неправильные углы, спирали, буквы и иероглифы полудюжины разных алфавитов. Любой маг сразу же опознает в этом формулу заклинания. Заклинание можно выучить точно так же, как учатся заклинания со свитков (при помощи read magic).

Бездействие
Уровень 1
Длительность: -
Дистанция: -
Это заклинание не делает НИЧЕГО. Однако заклинатель не в силах освободить от него свой разум. Одна из ячеек магии ВСЕГДА будет занята

этим заклинанием. Избавиться от него возможно только лишь полностью утратив способности к магии — а затем каким-то образом возвратив их.

2 — Град. Потолка нет — наверху только туман. Из него бьёт крупный град. Пол засыпан этими градинами — в них вязнешь, они хрустят под ногами... Каждая градина — крохотный череп. Градины наносят единицу урона каждый раунд.

Во второй части комнаты торчит засыпанный черепами холмик — старый деревянный сундук. Сундук заперт; ключ от замка лежит внутри.

3 — Воронка. Посередине комнаты лежит груда золота. В ней 11 438 золотых. Как только кто-то подойдёт к золоту, пол под ним превратится в воронку. Воронка затянет золото и всех персонажей в радиусе 5' футов и выплюнет их из потолка в **помещении 16**. Второй раз воронка не появится.

4 — Круги. Пол расчерчен концентрическими кругами. Круги ничего не делают.

5 — Крысиные монахи. Вокруг огромной крысы со сломанным хребтом сидят на коленях четверо человек в белых балахонах, погрузившись в медитацию. На внешние раздражители отвлекаются они неохотно, на вопросы не отвечают и требуют, чтобы их оставили в покое. Физический урон и заклинания, направленные на них, получает тело крысы и наоборот.

HD 2; **AC** 9; **Atk** губительная ладонь 1d6+1 (как заклинание cause light wounds); **Скорость** средняя; **AL** N; **XP** 40.

Проклятие: отряд, убивший хотя бы одного крысиного монаха, будет проклят — его участники поменяются телами. Каждый игрок должен передать свой лист персонажа товарищу справа от себя.

6 — Фонтан. Небольшой мраморный фонтан с питьевой водой. Никаких побочных эффектов. В воде — 378 золотых монет и два рубина (50 зм).

7 — Арзифонна. Женщина средних лет при свете десятка свечей копирует на бумагу чертежи и надписи, которыми усеяны стены. Арзифонна — волшебница, спустившаяся сюда в поисках оккультных таинств, принадлежащих безумцам. Она кажется вполне разумной и приятной женщиной, но где-то внутри неё скрыт мрак, заставляющий искать самое зловещее и запретное знание о Вселенной. Может рассказать о ближайших комнатах. Йорик, спутник Арзифонны погиб от лап чёрного богомола (см. **комнату 14**).

Арзифонна, маг 4-го уровня.

Сил 12; **Лов** 10; **Тел** 7; **Инт** 11; **Муд** 9; **Хар** 10; **HP** 7, **AC** 9, **AL** N.

Подготовленные заклинания: read magic, detect magic, ESP, invisibility.

Вещи: обычные походные припасы, мел, бумага, свечи, письменные принадлежности, книга заклинаний, 56 золотых.

Надписи на стенах: по большей части ничего не значат, но три фрагмента на трёх стенах — по одному на каждой — складываются в формулу заклинания. Чтобы его выучить, необходимо применить read magic трижды.

Деструктуризация
Уровень 5
Длительность: мгновенная
Дистанция: одно подземелье или здание; архитектурная единица.

Заклинатель должен построить небольшой замок из песка — а затем съесть весь использованный для строительства песок (или заставить это сделать кого-то другого). После этого планировка подземелья полностью меняется. Работает это так: каждый раз при переходе из одной нумерованной области в другую ведущий бросает кубик, чтобы случайным образом определить, в какую из непосещённых областей попадают персонажи. Полученная в результате карта становится новой планировкой подземелья или здания. Неточностями и ошибками в ней можно пренебречь.

8 — Ветер. В этих помещениях постоянно гуляет сквозняк. Из-за поворота слышится приглушённый гул.

9 — Зал с колоннами. Гул доносится отсюда — это воет ветер, который становится сильнее и дует прямо в лицо. На колоннах видны следы ветровой эрозии.

10 — Коридор со скважиной. Ветер настолько силён, что сдувает с ног. Персонаж, пытающийся дойти до конца коридора, должен пройти спасбросок — иначе потоком воздуха его отшвырнёт на стену (1d6 урона). Ниши дают временное укрытие — в одну из них закатился голубой драгоценный камень неизвестной породы (1000 золотых).

Коридор заканчивается тупиком. Ветер дует из большой замочной скважины в стене — с локоть высотой. Любой предмет (ключ, например), помещённый в скважину, будет немедленно выдут наружу силой ветра. Если в таких условиях персонажи каким-то образом сумеют разрушить тупиковую стену, за ней будет только темнота — и ветер.

11 — Озёрная палата. Выход из помещения ведёт на старый верёвочный мост в пещере 12.

12 — Подземное озеро. Далеко внизу плещется тёмная вода. Верёвочный мост ведёт к выступающему из неё на 40 футов островку, а с островка — дальше, к **пещере 13**.

Глубина воды колеблется в пределах 6-12 футов. Хотя этого так просто не разглядишь, но дно озера состоит из золотых монет — миллионов золотых монет, присыпанных слоем ила. Естественно, это проклятое золото. Герои не получают за него опыт. Наоборот — когда кто-то из персонажей тратит золото из этой пещеры, он вычитает у себя равное количество опыта. В результате уровень персонажа может понизиться вплоть до самого низкого значения. Единственный способ вернуть уровни — получить новые очки опыта.

Как понять, когда игроки тратят проклятое золото, а когда — нормальное, и не вести при этом подробный учёт каждой монетки?

Никак. Просто запишите, сколько всего проклятого золота забрали игроки, и распределяйте его случайно на каждую трату. Штраф делится поровну.

12а — Остров. Этот каменистый островок поднимается из воды всего на один-два фута. Кто-то вытащил на камни небольшую самодельную лодку вроде каноэ с парой весёл. В лодку поместятся два человека.

Посередине островка прямо из камней растёт большой бутон чёрного лотоса. На самом деле лотос вырезан из обсидиана. Его можно продать за 250 золотых.

13 — Пещера змея. Из отверстия в потолке свисает длинное змеиное тело, оканчивающееся человеческим лицом. Гостям змей загадывает загадку: «*Чем можно поделиться только один раз*?»

Правильный, но не верный ответ — «*тайной*». Получив этот ответ, змей просто скроется в своём отверстии. Получив любой другой — неправильный — ответ, змей что-то прошипит раздвоенным языком, и на стенах проступят символы и чертежи волшебной формулы. После этого змей также ускользнёт в отверстие.

Наконец, если его атаковать, змей просто исчезнет в отверстии.

Проклятие трёх обезьян
Уровень 2
Длительность: мгновенная
Дистанция: одно существо в поле зрения заклинателя
Бросьте d6. **1-2** — жертва проклятия не слышит звуков, которые издают существа и предметы противоположного мировоззрения. **3-4** — жертва проклятия не видит существ и предметов противоположного мировоззрения. **5-6** —жертва проклятия не может говорить с существами и предметами противоположного мировоззрения. На сторонников Равновесия проклятие не действует. Избавиться от него можно при помощи remove curse.

14 — Левая комната. Здесь лежит труп Йорика, спутника Арзифонны из **комнаты 7**. У него откушена голова. С тела можно снять ранец, четыре факела, кремень с огнивом, флягу с вином, длинный меч и кольчугу. Всё остальное уже забрала себе Арзифонна.

15 — Правая комната. На стене написана очередная магическая формула, но если её прочесть с помощью read magic, она просто сотрёт все подготовленные магом заклинания из его разума.

16 — Центральный зал. Сюда выплюнет своих жертв воронка из **комнаты 3**.

17 — Перекрёсток. Центральную часть помещения занимает статуя крупного мужчины с огромной бородой, внушительным брюхом и толстыми мускулистыми руками, в которых он сжимает по секире. Как только кто-то подходит к статуе на расстояние шага, мужчина оживает (проверка внезапности) и со словами «*Вы все идёте к истине разными путями, а я стою на перекрёстке и УБИВАЮ ВАС*» бросается в атаку.

HD 5; **AC** 4; **Atk** 2 удара топорами 1d8; **Скорость** низкая; **AL** C; **XP** 450.

Иммунитет к заклинанию сна, очарованию, страху и похожим эффектам.

18 — Экзистенциальный кризис. Каким-то образом в этом помещении отсутствуют стены, пол и потолок, но присутствуют двери. Вошедшие оказываются прямо посреди нигде — их окружает сплошная чернота; это не просто чернота — это безвоздушное пространство, вакуум, расположенный между галактиками. В этой пустоте сидят на коленях бесконечные ряды фигур — люди и нелюди с пустыми взглядами... Всё это — пустышки, безмозглые оболочки.

Среди них движется одна фигура. Величественный муж, золотокожий и хитроглазый, в царственном хитоне древнего царя, с фальшивой учтивостью в глазах, берёт под руку случайного персонажа и задаёт ему единственный вопрос: «*Ты думаешь, в твоей жизни есть смысл?*»

Если ответ будет «*Да*», фигура отпустит руку и отступит во мрак. Если ответ будет «*Нет*», герою откроется вселенская бездна бессмысленности, и он потеряет рассудок, подобно остальным пустышкам; фигура нежно поведёт его под руку и усадит среди прочих. Любые другие ответы вызовут вежливое уточнение, но фигура не отпустит персонажа, пока не добьётся своего.

Атаковать это существо бесполезно — оно лишь рассмеётся, а если герои станут слишком упорствовать в своих усилиях — испепелит их щелчком пальцев, и прах несчастных будет вечно плыть в пустоте.

19 — Скопление одинаковых маленьких комнат. В каждой комнате на потолке, на полу или на стене написано единственное слово (каждый раз определяйте язык надписи случайным образом).

D20 Слово

1 — Мох
2 — Рвать
3 — Осколок
4 — Навершие
5 — Остаётся
6 — Никогда
7 — Осенью
8 — Тишина
9 — Дряхлость
10 — Виночерпий
11 — Выкорчевал
12 — Спит
13 — Рудиментарный
14 — Идея
15 — Жить
16 — Прекрасно
17 — Да
18 — Нет
19 — Самосожжение
20 — Ответ

Это не шифр. Персонаж должен увидеть (но не обязательно понять; язык может быть неизвестным) каждое из этих слов, чтобы получить эффект переписанного сознания (см. врезку на стр. 1).

Если у игроков появятся другие идеи по поводу значения этих слов — не следует их переубеждать.

20 — Растерянные юноши. Три молодых парня палками и ножами отбиваются от пары огромных крыс. Они растеряны, испуганы и под влиянием этого изменяющего сознание лабиринта наполовину сошли с ума.

Джак, Освальд и Край хотели

присоединиться к фанатикам Бессмысленного бога, но пережитое оказалось для них слишком. Если кто-то из парней выживет в стычке с крысами, он бросится обнимать колени первому встречному человеку со всхлипами «*Мне нужен новый бог! Ты будешь моим богом?*»

Любой терпеливый ответ или дружеская реакция будет истолкована как согласие. Безумные юноши будут по-настоящему поклоняться тому, кто станет их богом.

Используйте для них хар-ки послушников из раздела **Случайные столкновения**.

21 — Гедирсаф. Большую часть этого просторного зала занимает древний чёрный дракон Гедирсаф. Он погружён в задумчивость и не станет первым реагировать на чьё-то присутствие.

Гедирсаф был одним из великих философов-драконов, но в конечном счёте концепция бессмысленности и беспричинности разъела его разум вернее губительной кислоты. Сейчас Гедирсаф не видит смысла ни в чём. Бытие или небытиё — для него неважно.

Даже если герои будут его убивать, он не станет сопротивляться — только спрашивать их, неужели они считают, будто это действие будет иметь какое-то значение.

И смеяться по-драконьи.

Дракон может рассказать про эффект перестройки сознания, вызываемый лабиринтом, и о том, как его добиться, а также вкратце рассказать о хранящихся здесь заклинаниях (см. **Гримуар**). В остальном от Гедирсафа никакого толка — он не выходил из этого зала последние пятнадцать тысяч четыреста тридцать шесть лет.

HD 7; **AC** 2; **Atk** 2 удара когдями 1d4+1 и укус 2d10 *или* дыхание; **Скорость** высокая+полёт; **AL** C; **XP** 1490.

Я привёл краткие хар-ки только из соображений удобства — скорее всего, они вам не понадобятся. Полные характеристики, если в них вдруг всё-таки возникнет необходимость, см. в бестиарии вашей системы.

22 — Жабий идол. Пол представляет собой натуральное болото с тиной, кувшинками, водой и даже камышами по краям комнаты. Раздаётся кваканье, хотя лягушек не видно. Посредине болота из воды выглядывает каменный идол в виде жабы. Его взгляд внушает странное спокойствие.

Побывавшие у жабьего идола герои автоматически проходят следующий спасбросок (действует один раз).

23 — Оружейный зал. Стены увешаны разного рода оружием. Каждое оружие сделано из свинца, дерева, стекла, угля или даже папье-маше — иными словами, абсолютно бесполезно. Внимательный поиск, однако, обнаружит среди этой коллекции алмазную булаву. Булава действительно вырезана из цельного куска алмаза. У неё безупречная огранка. Продать булаву, правда, практически невозможно. Зато она наносит дополнительные +1d4 урона и в принципе не способна сломаться (заклинания типа sticks to snakes, другая магия, спецспособности монстра-ржавника и прочее на неё не действуют).

24 — Формула. За дверью на каменной стене начертана формула очередного заклинания.

Власть над Пожирателем
Уровень 7
Длительность: 1 час
Дистанция: —

Это заклинание призывает или, наоборот, изгоняет Пожирателя Структур — демона, питающегося упорядоченными конструкциями (подробнее см. приключение «Семена неземных наслаждений»). Заклинатель должен находиться рядом со структурой, которую желает заразить, или с её точной копией. В случае изгнания ритуал следует проводить рядом с вороной-ртом Пожирателя.

Ритуал длится один час. За это время заклинатель должен уничтожить один огранённый алмаз — расколоть, стереть в порошок, нарушить целостность. В противном случае заклинание не сработает.

Действие Пожирателя Структур на здания описано в «Семенах». Эффекты призыва демона с другими типами конструкций остаются на усмотрение ведущего.

25 — Богохульная флейта.

Истощённый чернокожий мужчина, облачённый в одну лишь набедренную повязку, играет жуткую музыку на деревянной флейте. Его глаза следят за любыми гостями, но он никак не реагирует на них — не может перестать играть. У ног мужчины лежит внушительная куча золота — 1377 монет. Музыкант не может помешать его забрать — он продолжает играть во что бы то ни стало. Если отобрать у мужчины флейту, он умрёт.

Флейта

Флейта проклята. Любой, кто поднесёт её к губам, станет бессмертным (однако не неуязвимым) — но не сможет прекратить играть. Если просто отобрать флейту, музыкант погибнет. Флейта заставляет играть одну и ту же композицию, которая длится ровно одну тысячу семьсот пятьдесят три года, два месяца и четыре дня. Если композиция будет доиграна до конца, мир просто исчезнет.

Это маловероятно, но если такое случится в вашей кампании — т.е. если композиция будет доиграна — ведущий и игроки обязаны уничтожить все следы своей игры. Сжечь листы персонажей и записи ведущего, удалить отчёты, вымарать иллюстрации — ВСЕ следы.

Да, чернокожему мужчине осталось играть на флейте ещё тысячу сто тридцать шесть лет, пять месяцев и один день.

26 — Двери. За каждой дверью находится глухая каменная твердь. За левой дверью на камне написано «Другая дверь». За правой дверью ничего нет.

Если вы используете «Формулы» в качестве одного из ярусов мегаподземелья, за одной из тупиковых дверей может находиться выход на другой уровень.

Приложение. Гримуар

Бездействие
Уровень 1
Длительность: -
Дистанция: -

Это заклинание не делает НИЧЕГО. Однако заклинатель не в силах освободить от него свой разум. Одна из ячеек магии ВСЕГДА будет занята этим заклинанием. Избавиться от него возможно только лишь полностью утратив способности к магии — а затем каким-то образом возвратив их.

Проклятие трёх обезьян
Уровень 2
Длительность: мгновенная
Дистанция: одно существо в поле зрения заклинателя

Бросьте d6. **1-2** — жертва проклятия не слышит звуков, которые издают существа и предметы противоположного мировоззрения. **3-4** — жертва проклятия не видит существ и предметов противоположного мировоззрения. **5-6** —жертва проклятия не может говорить с существами и предметами противоположного мировоззрения. На сторонников Равновесия проклятие не действует. От него можно избавиться заклинанием remove curse.

Деструктуризация
Уровень 5
Длительность: мгновенная
Дистанция: одно подземелье или здание; архитектурная единица.

Заклинатель должен построить небольшой замок из песка — а затем съесть весь использованный для строительства песок (или заставить это сделать кого-то другого). После этого планировка подземелья полностью меняется. Работает это так: каждый раз при переходе из одной нумерованной области в другую ведущий бросает кубик, чтобы случайным образом определить, в какую из непосещённых областей попадают персонажи. Полученная в результате карта становится новой планировкой подземелья или здания. Неточностями и ошибками в ней можно пренебречь.

Власть над Пожирателем
Уровень 7
Длительность: 1 час
Дистанция: —

Это заклинание призывает или, наоборот, изгоняет Пожирателя Структур — демона, питающегося упорядоченными конструкциями (подробнее см. приключение «Семена неземных наслаждений»). Заклинатель должен находиться рядом со структурой, которую желает заразить, или с её точной копией. В случае изгнания ритуал следует проводить рядом с воронкой-ртом Пожирателя.

Ритуал длится один час. За это время заклинатель должен уничтожить один огранённый алмаз — расколоть, стереть в порошок, нарушить целостность. В противном случае заклинание не сработает.

Действие Пожирателя Структур на здания описано в «Семенах». Эффекты призыва демона с другими типами конструкций остаются на усмотрение ведущего.

Автор: Егор Redrick Рюмшин
https://vk.com/osr_syndrome
https://www.patreon.com/osr_syndrome

Подземельный синдром